

ENTREVISTA

Con Rodrigo La Hoz
El cinema de la tinta

André Salyrosas

Rodrigo La Hoz (Lima, 1982) es un artista del cómic. No solo por su impresionante manejo del dibujo a tinta china (que recuerda a los grabados de Durero con un toque de ternura surreal), la originalidad de sus historias (temas como el erotismo homosexual, la biología, el aborto o los viajes psicodélicos son tratados con total frescura), sino porque mezcla esas cualidades con una destreza animal y las traduce al más puro lenguaje del cómic. Ha participado en publicaciones nacionales como *Etiqueta Negra*, *Carboncito* y *Dedo Medio*, e internacionales como *Korva* de España, revista *Larva* de Colombia y *Faesthetic* de Estados Unidos. Desde el 2009 fotocopia el fanzine *Borde*, un experimento de narrativa gráfica, ilustración y *collages* en blanco y negro sobre el apocalipsis y la muerte como eje central. En el 2010 se llevó el primer puesto del concurso organizado por la librería Contracultura con su novela gráfica *Islas*, pieza extraña en el cómic local que combina biología (su principal obsesión), psiquiatría, sustancias alucinógenas y un poco de cine *trash* (John Waters es uno de sus directores favoritos), además de su demencial dominio del cómic. Entre sus exposiciones individuales están *Shanty Town* (Galería Sala 58, 2011), en la que presentó su interpretación sobre las relaciones entre las personas y la naturaleza; y *Construcción del desastre* (Galería Icpna, 2013), donde mostró su obsesión por la destrucción, reforzada por las noches de su niñez en que las bombas y apagones de Sendero Luminoso le quitaban el sueño. Actualmente realiza el cómic *Hermes Godoy* para la revista *Dedo Medio*, una sátira sobre la psiquiatría, el misticismo y las pseudociencias.



Acordamos la entrevista en su taller, cerca del faro, en Miraflores. Rodrigo me recibió con una taza de té y posteriormente me guio hacia un espacio perturbadoramente atractivo, plagado de pinturas enormes y dibujos en las paredes. Un lienzo con el retrato de Chucky *el muñeco diabólico* llamó mi atención; «es uno de mis personajes favoritos, también tengo a la muñeca de su novia» me reveló. Se acercó a su escritorio (cuadernos, envases, lapiceros, manchas y un cenicero lleno), tomó un pincel delgado y empezó a dibujar sobre unas cartulinas dobladas, «esto va a ser el siguiente número de mi fanzine: *Borde 3*». Me sorprendió la seguridad con la que maniobraba el pincel sobre la cartulina en blanco idibujaba directamente con tinta! «Es que si lo dibujo con lápiz me gusta cómo se ve y ya no me provoca pasarlo a tinta». Antes de iniciar la entrevista le dio un sorbo a su botella de Inka Kola y encendió un cigarrillo.

¿Por qué cómics?

Son un medio súper interesante que te permite hacer un montón de cosas, es muy cinematográfico pero a la vez artesanal e inmediato. Funciona en cierto sentido como literatura porque necesitas un ritmo, pero a la vez es visual: me gusta esa mezcla.

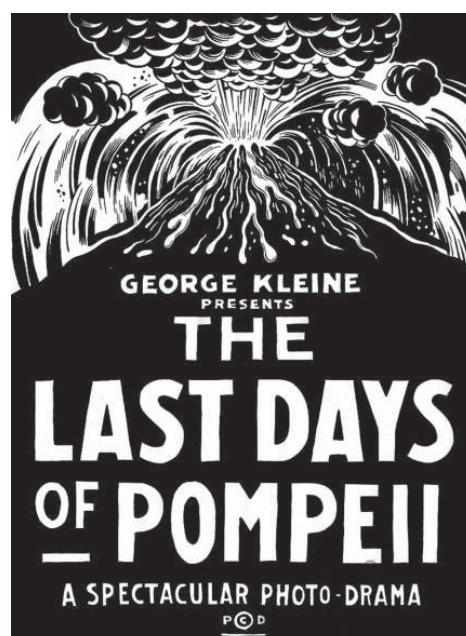
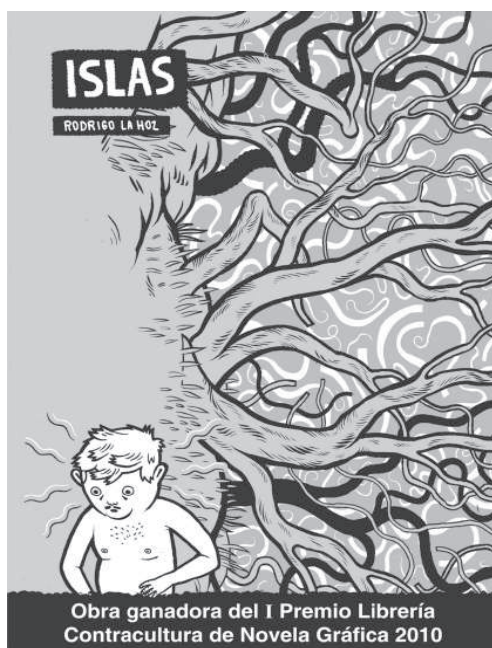
¿Qué cómics te han inspirado?

Cuando yo era niño no leía cómics, así que lo primero que me llamó la atención y me hizo pensar en hacerlos, ya grande, fue la revista *Argh!* de España, porque me hizo verlos como arte y no como dibujos animados estándares de súper héroes y cosas así. De ahí descubrí a Chris Ware y él es el que más me ha inspirado, porque solamente con leer unas

cuantas páginas tienes todos los recursos del cómic, te los va tirando en la cara y los utiliza de manera increíble.

¿Qué otros medios (literatura, música, cine, etcétera) te inspiran para hacer cómics?

El cine. Por ejemplo, las películas de Bergman, que para mí son increíblemente cómics. Las 'tomas' que utiliza Hitchcock son completamente cómic; es más, tienen un montón de secuencias en las que las cosas ni siquiera se mueven: son como viñetas. En literatura me gustan los japoneses tipo Haruki Murakami o Yoshimoto, pero en realidad no leo mucho. Estaba leyendo *Ulises* de Joyce, pero... me aburrí. Y música... me gusta un montón de música completamente diferente.





Háblame sobre tu proceso creativo.

Uso pincel con tinta china sobre papel. Hago *collages* a través de mis dibujos. Pero para mis cómics, por ejemplo, el que estoy haciendo para *Dedo Medio*, que se llama *Hermes Godoy*, es el primero en el que diseño la página desde un principio con todas las viñetas. Generalmente pienso en viñetas, para una página de cómic escaneo un montón de viñetas diferentes, después las voy modificando, vectorizándolas en la computadora o recortando partes y eso: En *Islas*, mi novela gráfica, está todo vectorizado.

¿Cuáles son tus artistas favoritos en otros medios?

Olafur Eliasson es un artista que me encanta, trabaja y hace cosas con la naturaleza; tiene como un cuarto lleno de neblina de colores, o esta instalación gigante en Tate de un sol anaranjado, o hace cascadas de agua en el invierno para que se conviertan en hielo: me gusta mucho el arte que tiene que ver con la naturaleza.

Cuando leí *Islas* encontré muerte, psicodelia, sátira religiosa, ¿en qué género identificarías tus cómics?

Si fuese literatura sería fantasía simplemente. Es medio mágico, yo siempre intento que sea una magia verosímil en mis cómics, o sea no me interesa que las leyes de la naturaleza cambien, quiero que las cosas mágicas sucedan por medios naturales y la única manera de lograr eso es con temas como las drogas y hacer una secuencia de alguien que está totalmente drogado, o mitos... religión. En realidad drogas y religión es lo que mejor me sirve para hacer que las personas hagan cosas mágicas de una manera verosímil.

¿Usas sustancias psicodélicas como herramienta creativa?

No, solo como herramienta recreativa.

¿Qué opinas de los cómics de superhéroes que se han puesto de moda en Lima?



Ah, me encanta que se saquen cómics masivamente en los quioscos: eso me parece bravazo. Aunque esos cómics personalmente me parecen horribles, pero a los chibolos les encanta así que me parece bien.

¿Tú también quisieras que tus cómics se vuelvan famosos del mismo modo?

No de esa manera, yo quisiera una fama diferente a la de Stan Lee (risas). Quiero ser famoso en el sentido de que mis libros se traduzcan a un montón de idiomas... No la huevada de la convención de cómics de San Diego, California.

¿Y qué otras cosas artísticas haces por ahora?

Hace tiempo que no hago música y tampoco estoy pintando. Es que hacer cómics e ilustraciones te toman todo el tiempo del mundo. En realidad no puedes hacer mucho más que eso ¿por qué crees que los artistas de cómics nunca tienen muchas opiniones? Tienen que estar dibujando todo el día, qué se van a enterar de las huevadas que suceden: itienes que dibujar como mierda! Yo sé que ni cagando estoy en el nivel de las personas pajas que yo amo ¿manyas? Como Daniel Clowes, Dave Cooper o Chris Ware. Pero sé que ellos están ahí porque trabajan bastante más que yo y se nota que lo hacen todos los días desde que se despiertan hasta la noche.

¿Cómo ves el cómic ahora y cómo piensas que será su evolución?

A veces siento que hacer cómics es mucho más *avant-garde* que hacer arte conceptual o video. La idea de la novela gráfica o de este tipo de pictograma que hemos diseñado ahora que le llamamos cómic es bastante nueva. Y lo que es el ahora del cómic es el último libro de Chris Ware llamado *Building stories*. Creo que el cómic se tiene que transformar en el futuro en un objeto de arte, como un libro-objeto,¹ y los cómics deben ser libros-objetos; debe ser arte en un libro.

Eso que estás diciendo es todo lo contrario a lo que dice Scott McCloud en su libro *Understanding comics*; ¿recuerdas?, que el cómic iba a pasar a los medios digitales...

Sí, bueno, pero me parece que son complementarios, de hecho... porque mientras que tú estás haciendo todos estos libros hermosos que les vas a vender a las personas que tienen plata y pueden pagarlos, estás poniendo en internet todos tus dibujos. Yo pongo en internet casi todos mis dibujos.

Finalmente, ¿qué mensaje le darías a la juventud?

Que sigan sus sueños (risas), que hagan deporte (enciende su tercer cigarrillo en lo que va de la entrevista) y que le digan «no» a las drogas.



1 Libro-objeto: Es una manifestación de arte realizada por un artista que ha tomado al libro como expresión, el libro como objeto, no como literatura o como escrito, sino como el mismísimo objeto.